

Address : Tuesday Block No. 76 Rt/Rw 01/003
Jatitengah Village, Jatitujuh District, Majalengka
Regency, West Java


Email : arjjournal@gmail.com


Contact : 08998894014


Available at:

<https://journal.nahnuinisiatif.com/index.php/ARJI>

Volume 6 Number 4 Year 2024

 DOI : 10.61227

 E-ISSN : 2775-0787

 P-ISSN : 2774-9290



364 – 376

Persepsi Mahasiswa Teknologi Pendidikan Terhadap Penggunaan Ai dalam Pembuatan Media Pembelajaran

Perceptions of Educational Technology Students Towards the Use of AI in Making Learning Media

Article posted :


2024-12-07

Articles received :


2024-12-21

Articles published :

2024-12-22

 Lingga Valino^{1*}, M. Ridwan Faturrohman², Meliya Dwi Febriyanti³, Sabrina Annastasya⁴, Salsa Bila⁵, & Budi Setiawan⁶

 ^{1,2,3,4,5,6} Universitas Pendidikan Indonesia.

 Correspondence email : linggavalino@upi.edu

Kata Kunci:

Teknologi Pendidikan,
Kecerdasan Buatan, Media
Pembelajaran.

Abstrak: Saat ini, perkembangan teknologi Artificial Intelligence sudah sangat berkembang pesat. Teknologi AI ini banyak dimanfaatkan dalam berbagai bidang kehidupan manusia, tidak terkecuali dengan pendidikan, di mana AI ini telah membawa manfaat dan tantangan baru dalam dunia pendidikan di Indonesia. Berkembangnya AI ini dalam dunia pendidikan, tentunya menimbulkan banyak pandangan para akademisi terkait manfaat dan dampak dari penggunaan AI ini di dunia pendidikan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana persepsi mahasiswa Teknologi Pendidikan terkait penggunaan AI untuk membuat media pembelajaran. Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah mix method dengan metode penelitian deskriptif kuantitatif dan responden penelitiannya adalah mahasiswa aktif program studi Teknologi Pendidikan UPI. Data penelitian diperoleh dengan menyebarkan kuesioner pertanyaan terbuka, kemudian untuk mengelola data tersebut digunakan teknik analisis data statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa Teknologi Pendidikan menunjukkan persepsi yang positif terhadap penggunaan AI untuk membuat media pembelajaran. Variabel Penggunaan AI dalam Pembuatan Media Pembelajaran memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap Persepsi Mahasiswa

terhadap AI. Meskipun demikian, kontribusi variabel ini masih relatif kecil karena sebagian besar variasi persepsi mahasiswa dipengaruhi oleh faktor-faktor lain. Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyarankan adanya penelitian lanjutan terkait penggunaan salah satu aplikasi AI seperti Chat GPT untuk membuat media pembelajaran.

Keywords:

Educational Technology,
Artificial intelligence, Learning
Media.

Abstract: Currently, the development of Artificial Intelligence technology is growing very rapidly. Various fields of human life, including education, widely utilize AI technology, bringing new benefits and challenges to Indonesia's educational landscape. The development of AI in education certainly raises many views of academics regarding the benefits and impacts of the use of AI in education. The purpose of this study is to see how Educational Technology students perceive the use of AI to create learning media. The approach used in this research is a mixed method with a quantitative descriptive research method, and the research respondents are active students of the UPI Educational Technology study program. The research data was obtained by distributing open-ended questionnaires, and then to manage the data, descriptive statistical data analysis techniques were used. The results showed that Educational Technology students showed a positive perception of the use of AI to create learning media. The variable Use of AI in Making Learning Media has a positive and significant influence on Student Perceptions of AI. However, the contribution of this variable is still relatively small because most of the variation in student perceptions is influenced by other factors. Based on the results of the study, researchers suggest further research related to the use of one of the AI applications, such as ChatGPT, to create learning media.


Copyright © 2024 authors


This is an open-access article under the CC BY-NC-SA 4.0




This work is licenced under a [Creative Commons Attribution-nonCommercial-shareAlike 4.0 International Licence](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Available at : <https://journal.nahnuinisiatif.com/index.php/ARJI/article/view>

 DOI : 10.61227

 P-ISSN : 2774-9290

 E-ISSN : 2775-0787



PENDAHULUAN

Di era digitalisasi seperti saat ini, teknologi sangat berkembang pesat dan memengaruhi berbagai bidang kehidupan manusia, tidak terkecuali dalam bidang pendidikan (Maritsa dkk., 2021). Salah satu teknologi yang saat ini sangat berkembang pesat di masyarakat dunia adalah teknologi Artificial Intelligence (AI). Secara umum, Artificial Intelligence merupakan kemampuan sistem untuk menginterpretasikan data eksternal dengan benar, untuk belajar dari data tersebut, dan untuk menggunakan pembelajaran tersebut untuk mencapai tujuan dan tugas tertentu melalui adaptasi yang fleksibel (Haenlein & Kaplan, 2019). AI sendiri sudah berkembang sejak tahun 1950-an, bahkan hingga sampai saat ini sudah ada banyak jenis AI yang sudah dikembangkan oleh manusia, seperti ChatGPT, Perplexity, Gemini, Co-Pilot, Gama, Suno.ai, heygen.ai, Forms.apps, Grammarly, dan GPTZero. Sampai saat ini, terdapat cukup banyak AI yang sering digunakan untuk membantu dalam bidang pendidikan. Mulai dari pembuatan materi pembelajaran sampai dengan video pembelajaran. Berikut ini adalah beberapa contoh AI yang dapat membantu pembelajaran berdasarkan fungsinya:

1. Large Language Models (LLMs)

LLMs adalah jenis model AI yang menggunakan pendekatan pembelajaran mesin untuk menghasilkan teks yang serupa dengan bahasa manusia. Inovasi ini telah membawa revolusi dalam fungsionalitas dan kemampuan sistem AI, dan membuka peluang baru dalam interaksi manusia dan komputer. Contoh: ChatGPT, Gemini, Claude, Copilot, Perplexity, Meta.

2. Design/Images/Komik

AI telah membawa revolusi besar dalam bidang desain gambar dan komik. Misalnya, dalam desain gambar, AI dapat melakukan desain generatif, yaitu menghasilkan berbagai opsi desain berdasarkan parameter tertentu, memungkinkan desainer untuk memilih desain yang paling sesuai. Contoh: Canva, Firefly, You.com, Co-Pilot, comicsmaker.ai.

3. Presentasi

AI telah membawa banyak kemajuan dalam bidang presentasi, membuat proses pembuatan dan penyampaian presentasi menjadi lebih efisien dan menarik. Contoh: Gamma, PowerPoint Designer, Google Slides

4. Audio

AI telah memberikan dampak yang signifikan dalam bidang audio, memungkinkan berbagai inovasi dan kemudahan dalam pembuatan, pengeditan, dan analisis konten audio. Contoh: Sunoh.ai

5. Video

AI telah memberikan banyak kemajuan dalam bidang video, membawa perubahan besar dalam pembuatan, pengeditan, dan analisis konten video. AI dapat digunakan untuk menghasilkan dan mengedit video dengan lebih efisien dan profesional. Selain itu, AI juga dapat membantu dalam menyusun video, memilih klip terbaik, dan membuat transisi

yang mulus, sehingga menghemat waktu dan usaha. Contoh: Haiperal invideo.in, remaker.ai, heygen.ai

6. Form

AI telah memberikan kemajuan besar dalam pengelolaan dan pembuatan formulir, membuat proses ini lebih efisien, akurat, dan user-friendly. AI dapat menyarankan pertanyaan berdasarkan konteks dan tujuan formulir, memastikan bahwa semua informasi yang relevan ditangkap. Selain itu, AI dapat mengisi formulir secara otomatis dengan informasi yang sudah diketahui pengguna, menghemat waktu dan usaha. Contoh : Forms.app.

Dalam konteks pendidikan, perkembangan teknologi ini berpengaruh pada banyak aspek pendidikan. Salah satunya, yaitu dengan semakin beragamnya pilihan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar (Firmadani, 2020). Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses kegiatan belajar mengajar untuk membuat makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran yang sudah ditentukan dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Nurrita, 2018). Adapun media pembelajaran berbasis teknologi ini tidak hanya terdiri dari e-book, video, e-learning, dll. akan tetapi juga sudah memanfaatkan teknologi terbaru, yaitu Artificial Intelligence (Sabella dkk., 2023). Sejalan dengan hal tersebut, menurut Suminar (2019) teknologi dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran yang menarik perhatian siswa, maka dengan begitu mereka akan termotivasi untuk belajar.

Bagi mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan, membuat media pembelajaran bukanlah sesuatu hal yang baru. Semakin berkembangnya zaman, maka media pembelajaran yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran pun ikut mengalami perkembangan. Saat ini, dengan pemanfaatan AI untuk pembelajaran, membuat media pembelajaran bukanlah menjadi suatu persoalan yang sulit lagi. Menurut Maulid dkk. (2024) AI dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran digital, di mana AI ini dapat memungkinkan penggunaannya untuk membuat desain media pembelajaran yang menarik dan efisien. Oleh karena itu, saat ini tidak jarang mahasiswa Teknologi Pendidikan menggunakan AI untuk membantu menerka membuat media pembelajaran. Adapun bantuan yang didapatkan dari AI tersebut seperti dalam membantu menemukan ide, membuat script, naskah, dan juga membantu mencarikan isi konten atau informasi yang ada dalam media pembelajaran yang akan mereka buat.

Berdasarkan hasil observasi pra penelitian yang dilakukan pada mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia angkatan 2022 diketahui bahwa hampir semua mahasiswa pernah menggunakan AI dan pernah membuat media pembelajaran. Selain itu, beberapa mahasiswa juga pernah menggunakan AI untuk membantu mereka membuat media pembelajaran, namun ada juga mahasiswa yang belum pernah menggunakan AI untuk membantu membuat media pembelajaran. Meskipun AI memiliki potensi yang besar dalam bidang pendidikan, akan tetapi tidak semua informasi yang ada dalam AI itu benar adanya. Hal ini karena AI dapat membuat konten palsu seperti deepfake yang berdampak pada pemalsuan informasi (Muzakir dkk.,

2023). Dalam konteks pembuatan media pembelajaran menggunakan AI sendiri, sudah seharusnya penggunaannya dapat memanfaatkan AI secara bijak, seperti memilih informasi yang sesuai dan faktual untuk isi atau konten dari media pembelajaran yang akan dibuat.

Seiring dengan berjalannya waktu, maka akan muncul pertanyaan-pertanyaan terkait penggunaan AI untuk membuat media pembelajaran ini khususnya untuk mahasiswa Teknologi Pendidikan yang memiliki tanggung jawab untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran. Pertanyaan yang muncul tersebut, yaitu: 1) Apakah AI banyak digunakan oleh mahasiswa Teknologi Pendidikan untuk membuat media pembelajaran; 2) Apakah penggunaan AI ini efektif untuk membuat media pembelajaran; 3) Seperti apa tangan yang dihadapi dalam menggunakan AI untuk membuat media pembelajaran; dan 4) Seperti apa sikap mahasiswa Teknologi pendidikan terhadap penggunaan AI di masa depan. Untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut maka diperlukan penelitian langsung kepada mahasiswa Teknologi Pendidikan. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana pandangan mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia terhadap penggunaan AI untuk membuat media pembelajaran. Dengan tujuan dari penelitian ini, maka diharapkan nantinya mahasiswa Teknologi Pendidikan yang menggunakan teknologi AI ini untuk kepentingan pembuatan media pembelajaran dapat menggunakannya secara bijak.

Adapun penelitian ini dilandasi oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Mairisiska & Qadariah (2023) terkait Persepsi Mahasiswa FTIK IAIN Kerinci terhadap Penggunaan ChatGPT untuk Mendukung Pembelajaran di Era Digital. Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut, diketahui bahwa guru memiliki keterampilan yang sangat baik dalam membuat media pembelajaran digital menggunakan Artificial Intelligence aplikasi Canva. Selain itu, guru juga merasa sangat terbantu dengan keberadaan Artificial Intelligence ini karena dirasa lebih mudah dalam mencari sumber, inspirasi maupun bahan untuk membuat media pembelajaran digital, tidak hanya itu, waktu pengerjaan yang dibutuhkan oleh guru untuk membuat media pembelajaran digital ini juga menjadi lebih cepat dari biasanya.

Selain itu, penelitian ini juga didasarkan pada penelitian yang dilakukan oleh Maulid dkk. (2024) terkait Keterampilan Guru dalam Membuat Media Pembelajaran dengan menggunakan Artificial Intelligence Aplikasi Canva. Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut, diketahui bahwa mahasiswa memberikan persepsi yang positif terhadap kemudahan dalam menggunakan ChatGPT, meningkatkan pengetahuan, merasa puas akan kecepatan dan ketepatan jawaban yang diberikan oleh ChatGPT, meningkatkan efisiensi dan efektivitas waktu serta meningkatkan keaktifan belajar dengan menggunakan bantuan ChatGPT. Akan tetapi, meskipun begitu, penggunaan ChatGPT ini belum bisa meningkatkan motivasi belajar mereka. Berdasarkan pada dua penelitian terdahulu tersebut, maka penelitian ini dilakukan. Adapun premis awal dari dilakukannya penelitian ini adalah mahasiswa Teknologi Pendidikan memiliki pandangan yang positif terhadap penggunaan AI untuk membuat media pembelajaran, di mana banyak dari

mereka yang menggunakan teknologi AI tersebut untuk membantu mereka membuat sebuah media pembelajaran.

METODE

Penelitian ini memanfaatkan mix method, yaitu kombinasi pendekatan kuantitatif dan kualitatif untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai topik yang sedang diteliti. Penelitian mixed method (campuran) merupakan metode penelitian yang melibatkan pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif, mengintegrasikan dua bentuk data, dan menggunakan desain berbeda yang dapat melibatkan asumsi filosofis dan kerangka teoritis (Creswell, 2014). Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kuantitatif, yaitu metode penelitian yang dilakukan dengan tujuan untuk membuat gambaran atau deskripsi mengenai suatu keadaan secara objektif yang berkaitan dengan masalah yang diteliti (Prasko dkk., 2016).

Kemudian, teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menyebarkan kuesioner kepada responden yang dipilih secara acak. Populasi penelitian terdiri dari Mahasiswa Teknologi Pendidikan angkatan 2021, 2022, 2023 dan juga 2024, serta teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling dan random sampling. Kuesioner yang digunakan berisi pertanyaan tertutup dan pertanyaan terbuka yang dirancang untuk mengukur variabel penelitian. Kemudian, data yang diperoleh diolah dengan menggunakan teknik analisis data statistik deskriptif, yaitu merupakan proses merubah data penelitian ke dalam bentuk yang lebih sederhana dan diinterpretasikan (Wahyuni, 2020).

Adapun instrumen kuesioner dalam penelitian ini terdiri dari 14 pertanyaan terbuka dan 5 pertanyaan tertutup. Pertanyaan tersebut dikelompokkan kedalam indikator-indikator sesuai dengan variabel penelitian, kemudian diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil uji Validitas dan Reliabilitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Hasil Uji Validitas (JASP (Version 0.19))

Variable		X.1	X.2	X.3	X.4	X.5	X.6
15. Total	Pearson's r	0.617	0.685	0.606	0.130	0.004	0.394
	p-value	< .001	< .001	< .001	0.346	0.974	0.003

Y.1	Y.2	Y.3	Y.4	Y.5	Y.6	Y.7	Y.8	Total
0.430	0.589	0.579	0.716	0.694	0.822	0.470	0.512	—
0.001	< .001	< .001	< .001	< .001	< .001	< .001	< .001	—

Hasil uji validitas pada Tabel 1 menggunakan korelasi Pearson's r dengan r tabel sebesar 0.266, taraf signifikansi 0.05 dan n = 55. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar item dalam kuesioner valid. Item X.1, X.2, X.3, X.6, Y.1, Y.2, Y.3, Y.4, Y.5, Y.6, Y.7, dan

Y.8 memiliki nilai korelasi ≥ 0.266 dengan p-value signifikan ($p \leq 0.05$). Namun, dua item, yaitu X.4 dan X.5, tidak memenuhi kriteria validitas karena nilai korelasinya rendah (X.4: $r = 0.130$; X.5: $r = 0.030$) dan tidak signifikan ($p > 0.05$). Dengan demikian, item X.4 dan X.5 perlu diperbaiki atau direvisi agar memenuhi kriteria validitas.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas (JASP (Version 0.19))

Frequentist Scale Reliability Statistics

Estimate	Cronbach's α
Point estimate	0.781

Note. The following items correlated negatively with the scale: X.4, X.5.

Frequentist Individual Item Reliability Statistics

Item	If item dropped
	Cronbach's α
X.1	0.757
X.2	0.750
X.3	0.759
X.4	0.803
X.5	0.821
X.6	0.781
Y.1	0.775
Y.2	0.760
Y.3	0.762
Y.4	0.745
Y.5	0.748
Y.6	0.730
Y.7	0.771
Y.8	0.767

Uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang baik dengan nilai alpha sebesar 0.781 (≥ 0.7). Analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa jika item X.4 dan X.5 dihapus, nilai Cronbach's Alpha akan meningkat menjadi 0.803 dan 0.821. Hal ini mengindikasikan bahwa kedua item tersebut mempengaruhi konsistensi instrumen. Oleh karena itu, revisi atau penghapusan X.4 dan X.5 disarankan untuk meningkatkan kualitas reliabilitas instrumen

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data kuantitatif yang diperoleh dari penyebaran kuesioner kami sajikan dalam bentuk statistik deskriptif dan analisis regresi linear untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen, sedangkan untuk data kualitatif pertanyaan terbuka disajikan dalam kutipan jawaban yang diolah dengan aplikasi atlas.ti.

Tabel 3. Statistik Deskriptif (JASP (Version 0.19))

<i>Descriptive Statistics</i> ▼		
	Persepsi Mahasiswa	Penggunaan AI
Valid	55	55
Missing	0	0
Mean	30.782	20.218
Std. Deviation	5.130	3.376
Minimum	14.000	12.000
Maximum	40.000	29.000

Statistik dalam Tabel 3 menunjukkan bahwa variabel Penggunaan AI dalam Pembuatan Media Pembelajaran memiliki rata-rata sebesar 20.218, dengan standar deviasi 3.376, nilai minimum 12, dan nilai maksimum 29. Rata-rata ini mendekati titik tengah rentang nilai 20.5 (dari 12 hingga 29), yang menunjukkan persepsi mahasiswa terhadap implementasi AI dalam pembuatan media pembelajaran cukup seimbang, meskipun masih sedikit cenderung ke nilai bawah.

Variasi yang kecil ditunjukkan oleh standar deviasi yang rendah, mengindikasikan persepsi mahasiswa terhadap variabel ini relatif konsisten.

Sementara itu, variabel Persepsi Mahasiswa terhadap Penggunaan AI memiliki rata-rata yang lebih tinggi, yaitu 30.782, dengan standar deviasi 5.130, nilai minimum 14, dan nilai maksimum 40. Rata-rata ini menunjukkan persepsi mahasiswa terhadap penggunaan AI secara umum cenderung positif. Namun, nilai standar deviasi yang lebih besar dibandingkan variabel independen mengindikasikan adanya variasi persepsi yang cukup lebar antar-responden. Hal ini berarti sebagian mahasiswa memberikan penilaian yang tinggi, sedangkan sebagian lainnya memiliki pandangan yang lebih rendah terhadap penggunaan AI.

Selanjutnya dilakukan analisis regresi linear untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen, dengan hipotesis:

H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara Penggunaan AI dalam Pembuatan Media Pembelajaran terhadap Persepsi Mahasiswa terhadap Penggunaan AI.

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan antara Penggunaan AI dalam Pembuatan Media Pembelajaran terhadap Persepsi Mahasiswa terhadap Penggunaan AI.

Tabel 4. Model Regresi (JASP (Version 0.19))

<i>Model Summary - Persepsi Mahasiswa terhadap Penggunaan AI</i> ▼				
Model	R	R ²	Adjusted R ²	RMSE
M ₀	0.000	0.000	0.000	5.130
M ₁	0.402	0.161	0.145	4.743

Note. M₁ includes Penggunaan AI dalam Pembuatan Media Pembelajaran

Hasil Model Regresi menunjukkan bahwa nilai R sebesar 0.402, yang mengindikasikan adanya hubungan positif dengan kekuatan hubungan yang sedang

antara variabel Penggunaan AI dalam Pembuatan Media Pembelajaran dan variabel Persepsi Mahasiswa terhadap Penggunaan AI. Selanjutnya, nilai R^2 sebesar 0.161 menunjukkan bahwa sebesar 16.1% variasi dalam persepsi mahasiswa dapat dijelaskan oleh variabel penggunaan AI dalam pembuatan media pembelajaran. Dengan demikian, masih terdapat 83.9% variasi yang dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak dianalisis dalam penelitian ini. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun variabel independen memiliki pengaruh yang signifikan, kontribusinya terhadap persepsi mahasiswa masih cukup terbatas.

Tabel 5. Uji Anova (JASP (Version 0.19))

ANOVA ▼						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	p
M ₁	Regression	229.271	1	229.271	10.193	0.002
	Residual	1192.111	53	22.493		
	Total	1421.382	54			

Note. M₁ includes Penggunaan AI dalam Pembuatan Media Pembelajaran
Note. The intercept model is omitted, as no meaningful information can be shown.

Berdasarkan hasil Uji ANOVA, diperoleh nilai F sebesar 10.193 dengan nilai $p = 0.002$ ($p \leq 0.05$). Nilai ini membuktikan bahwa model regresi yang dibangun signifikan secara statistik. Artinya, variabel Penggunaan AI dalam Pembuatan Media Pembelajaran secara keseluruhan mampu memprediksi perubahan pada Persepsi Mahasiswa terhadap Penggunaan AI dengan tingkat kepercayaan 95%.

Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) yang menyatakan "Tidak ada pengaruh yang signifikan antara Penggunaan AI dalam Pembuatan Media Pembelajaran terhadap Persepsi Mahasiswa terhadap Penggunaan AI" ditolak. Sebaliknya, hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan "Terdapat pengaruh yang signifikan antara Penggunaan AI dalam Pembuatan Media Pembelajaran terhadap Persepsi Mahasiswa terhadap Penggunaan AI" diterima.

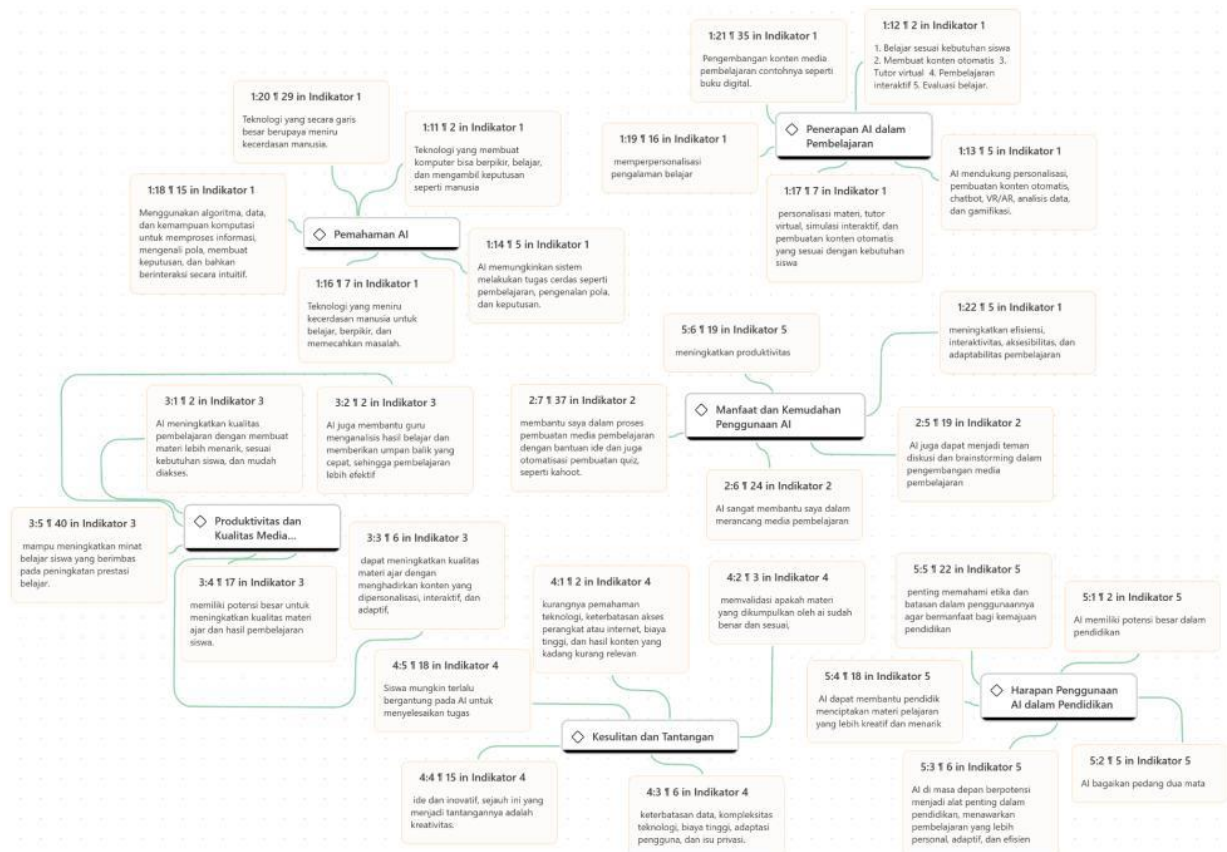
Tabel 6. Koefisien Regresi (JASP (Version 0.19))

Coefficients ▼						
Model		Unstandardized	Standard Error	Standardized	t	p
M ₀	(Intercept)	30.782	0.692		44.496	< .001
M ₁	(Intercept)	18.441	3.918		4.707	< .001
	Penggunaan AI dalam Pembuatan Media Pembelajaran	0.610	0.191	0.402	3.193	0.002

Hasil Koefisien Regresi juga menunjukkan bahwa konstanta (intercept) dalam model adalah sebesar 18.441, yang berarti jika tidak ada penggunaan AI dalam pembuatan media pembelajaran (nilai $X = 0$), maka persepsi mahasiswa terhadap AI akan bernilai 18.441. Selain itu, koefisien regresi untuk variabel independen (X) adalah 0.610, yang mengindikasikan bahwa setiap peningkatan satu satuan pada penggunaan AI dalam

pembuatan media pembelajaran akan meningkatkan persepsi mahasiswa terhadap AI sebesar 0.610 satuan.

Dengan nilai $p = 0.002$ untuk koefisien regresi, pengaruh ini signifikan secara statistik. Persamaan regresi yang diperoleh adalah $Y = 18.441 + 0.610X$. Y adalah Persepsi Mahasiswa terhadap Penggunaan AI, dan X adalah Penggunaan AI dalam Pembuatan Media Pembelajaran. Persamaan ini menunjukkan hubungan positif antara kedua variabel, di mana persepsi mahasiswa akan meningkat seiring dengan peningkatan penggunaan AI dalam pembuatan media pembelajaran.



Gambar 1. Visualisasi analisis pertanyaan terbuka (ATLAS.ti 2024)

Gambar 1 berisi analisis data kualitatif dari lima indikator yang menghasilkan enam kategori jawaban. Gambar ini merupakan visualisasi berbagai temuan berdasarkan jawaban pertanyaan terbuka. Kategori pemahaman AI responden memberikan jawaban yang menunjukkan pemahaman tentang bagaimana AI bekerja, seperti kemampuan untuk membuat keputusan atau berpikir seperti manusia, serta teknologi yang meniru kecerdasan manusia untuk menyelesaikan masalah dan mengambil keputusan. Kategori Penerapan AI dalam Pembelajaran, responden menjawab bahwa AI dapat digunakan untuk personalisasi pembelajaran, pengembangan konten media pembelajaran, serta penyajian materi secara lebih interaktif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Kategori Produktivitas dan Kualitas Media Pembelajaran dihasilkan bahwa penggunaan AI dapat

meningkatkan kualitas materi dan pembelajaran, termasuk membuat materi lebih menarik dan mudah diakses oleh siswa.

Dalam Kategori Manfaat dan Kemudahan Penggunaan AI, responden merasa AI dapat memudahkan dalam merancang media pembelajaran dan meningkatkan efisiensi dalam proses pembuatan konten pembelajaran, sedangkan untuk Kesulitan dan Tantangan. Responden juga mencatat beberapa tantangan, termasuk keterbatasan pemahaman teknologi, kesulitan dalam penggunaan alat AI, dan ketergantungan yang berlebihan pada AI dalam proses pembelajaran. Kategori

Kategori terakhir adalah kategori tentang Harapan Responden Menggunakan AI dalam Pendidikan yang mengungkapkan bahwa AI dapat membantu meningkatkan kreativitas dan efisiensi pembelajaran serta memiliki potensi besar untuk masa depan pendidikan.

Hasil data kualitatif ini memperdalam pemahaman responden dengan menunjukkan bahwa mahasiswa memahami, menerima, dan mengharapkan lebih banyak dari penggunaan AI dalam pembelajaran, meskipun ada beberapa tantangan dalam pemahaman dan penggunaan teknologi ini. Mahasiswa secara umum memiliki harapan yang tinggi terhadap potensi AI untuk meningkatkan efisiensi dan kreativitas dalam pendidikan, yang sejalan dengan hasil dari data kuantitatif mengenai pengaruh positif penggunaan AI terhadap persepsi mahasiswa

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia menunjukkan persepsi positif terhadap penggunaan AI dalam pembuatan media pembelajaran. Sebagian besar mahasiswa, yaitu sekitar 85.5%, telah memanfaatkan AI untuk mendukung proses kreatif mereka dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Hal ini mencerminkan bahwa teknologi AI tidak hanya dianggap sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai inovasi yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital saat ini.

Meskipun demikian, penelitian ini juga menemukan bahwa pengaruh penggunaan AI terhadap persepsi mahasiswa masih tergolong kecil. Variasi persepsi yang ada dipengaruhi oleh berbagai faktor lain yang belum diteliti secara mendalam. Oleh karena itu, meskipun penggunaan AI berperan dalam membentuk pandangan positif mahasiswa terhadap teknologi, penting untuk melakukan penelitian lanjutan guna menggali faktor-faktor tambahan yang mungkin mempengaruhi persepsi tersebut.

Dengan adanya hasil penelitian ini, diharapkan mahasiswa Teknologi Pendidikan dapat memanfaatkan AI secara bijak dalam pembuatan media pembelajaran. Penelitian ini juga merekomendasikan eksplorasi lebih lanjut mengenai aplikasi spesifik AI, seperti ChatGPT, untuk memahami dampaknya secara lebih mendalam dalam konteks pendidikan. Dengan demikian, pemanfaatan AI dalam pendidikan dapat dilakukan dengan

lebih efektif dan bertanggung jawab, serta memberikan manfaat maksimal bagi proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, A., Rahayu, A., Mariana, D., Wahyuni, I., & Romadhoni, R. D. (2023). Implementasi Artificial Intelligence dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Seminar Nasional FPMIPA 2023 IKIP PGRI Bojonegoro*, 1(1), 240–243.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Fifth edition. Los Angeles, SAGE.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. http://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660
- Haenlein, M., & Kaplan, A. (2019). A Brief History of Artificial Intelligence: On the Past, Present, and Future of Artificial Intelligence. *California Management Review*, 61(4), 5–14. <https://doi.org/10.1177/0008125619864925>
- Mairisiska, T., & Qadariah, N. (2023). Persepsi Mahasiswa FTIK IAIN Kerinci terhadap Penggunaan ChatGPT untuk Mendukung Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 13(2), 107–124.
- Maritsa, A., Salsabila, U. H., Wafiq, M., Anindya, P. R., & Mashum, M. A. (2021). Pengaruh Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Maulid, T. A., Maulana, & Isrokatun. (2024). Keterampilan Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Digital dengan Menggunakan Artificial Intelligence Aplikasi Canva. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 281–294. <https://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.485>
- Muzakir, U., Baharuddin, Manuhutu, A., & Heru Widoyo. (2023). Penerapan Kecerdasan Buatan dalam Sistem Informasi: Tinjauan Literatur Tentang Aplikasi, Etika, dan Dampak Sosial. *Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4), 1163–1169. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jrpp.v6i4.20719>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171–187.
- Prasko, Sutomo, B., & Santoso, B. (2016). Penyuluhan Metode Audio Visual dan Demonstrasi Terhadap Pengetahuan Menyikat Gigi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Kesehatan Gigi*, 3(2), 53–57. <https://doi.org/10.31983/jkg.v3i2.1784>
- Sabella, B., Rhomadhona, H., & Arrahimi, A. R. (2023). Pelatihan Pembuatan Game Sederhana Sebagai Media Pembelajaran untuk Pengajar SMP Berbasis Artificial Inteligent. *Jurnal Widya Laksmi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 69–76. <https://doi.org/10.59458/jwl.v3i2.59>
- Suminar, D. (2019). Penerapan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 774–783.

Wahyuni, M. (2020). Statistik Deskriptif untuk Penelitian Olah Data Manual dan SPSS Versi 25. In Bintang Pustaka Madani.

